La croisière du Navigator

des mots.....

Burlesque, rire, riche héritier, oisiveté, demande en mariage, vague à l'âme, lune de miel, paquebot, périple, long cours, larguer les amarres, solitude, isolement, naufragés, dérive, île, cannibale, méconnaissance, débrouillardise, bricolage, quarantaine, feu d'artifice, balise de détresse, chandelle romaine, scaphandrier, machines, horizon, immensité, ancre, captive, à l'abordage, miracle, sous-marin, hélice, gag, rythme, monstre, coïncidence, amour, voyage initiatique, danger…

Rollo,

Ce que l’on peut voir

- Un film en noir et blanc.
- Des gags.
- Des cartons.
- Une mise en place complexe.
- Les apparences et les attributs du riche.
- Les classes sociales : le bonheur des jeunes mariés, la tristesse du héros.
- Le vent et les chapeaux.
- Le chapeau : un signe extérieur ?
- Les chassés-croisés, entrées et sorties de champ.
- Plans fixes et symétries.
- Les différents espaces du navire (pont, escaliers, cuisine, cabine, restaurant, salon, hélice…).
- L’incompétence et inadaptation.
- Des situations insolites et effrayantes.
- L’image qui fait du bruit.
- Les illusions de vie, de mouvement.
- L’adaptation de l’homme aux nouvelles circonstances.
- Scaphandre et pesanteur.
- La représentation de l’indigène ou cannibale, signes extérieurs et prises de vue.
- Un dénouement en coup de théâtre.
- Des combats divers et variés (fourchette, boîte de conserve, espadon, cannibales…).
- L’évolution de la voiture et du scaphandre (eau, espace).
- L’expression dans le corps et non dans le visage.
- La solitude à plusieurs dans un espace fermé (labyrinthe).
- Les indices de présence, le mégot. Présences de l’invisible dans le muet et le parlant.
- Les câbles, poulies et cordages et mécanismes divers.
- Le rire et la peur. La peur de l’inconnu, du « différent ».
- Une situation initiale, une résolution envisagée, un aboutissement inattendu.
- Des cadrages différents entre mouvement et intimité.
- Le vraisemblable et l’invraisemblable.
- Des objets détournés.

Ce que l’on peut entendre

- Une musique adaptée aux circonstances, aux situations.

Ce que l’on peut comprendre

- La métamorphose et les changements d’attitudes des personnages comme le passage de l’adolescence à l’âge adulte.
- Le navire livré à lui-même et sans moteur comme la vie qui suit son cours aux dépens des intentions du personnage.
- Les cannibales comme la peur profonde de l’être humain, peur de l’inconnu, de la différence.

Mémo gags

Rentrer tout habillé dans la baignoire.
Les chapeaux s'envolent.
Courses-poursuites.
4 grains de café à l'eau salée.
Boîte de conserve sauteuse.
Couverts géants, lait concentré, oeufs noyés.
Barque, bouée, chaise longue.
Le soir sur le pont, les ombres s'embrassent à la lueur de la bougie.
Tableau, hublot, fantôme.
Gramophone.
Partie de carte.
Roulis, houle.
Cigarette dans scaphandre, pistolet à la ceinture.
Pancarte « danger, travaux ».
Lavage de mains sous l'eau, s'essuyer, jeter l'eau du sceau.
Pince homard, poisson-scie.
Scaphandre - canot de sauvetage
Mini-canon.
La hache.
Cocotier, noix de coco, singe.
Sous-marin, barre à 360°.

Autour de l'écrit

Des mots au texte

Compétences
Travailler la mémoire et l'organiser.
Élargir le vocabulaire en l'adaptant aux intentions.
Faire des choix par pertinence et affiner son propos.
Tendre vers le résumé.

Matériel
Travail écrit qui peut être proposé à l'oral avec dictée à l'adulte.

- Demander aux élèves de donner 14 mots qui leur viennent à l'esprit pour signifier le film. On entendra par signifier un mot qui qualifiera le film dans ce qu'il donne à voir, à ressentir aussi bien dans l'image que dans le son. Suivant le niveau des élèves, on pourra imposer la nature des mots en demandant par exemple 4 verbes, 4 noms communs, 4 adjectifs et 2 adverbes, etc.
- On peut, à ce moment, restituer les mots en les classant (par nature, par sujet, etc.) pour compléter sa liste en substituant un mot par un autre pour toujours avoir le nombre de 14. Ceci permet de changer d'avis et de co-piller en s'appropriant un mot auquel on n'a pas eu le temps de penser.
- On demandera ensuite à chaque élève d'éliminer 7 mots et de ne garder que les 7 mots les plus pertinents.
- Pour chacun des mots, on écrira une phrase dont le sens sera rattaché au film (sur ce que l'on en pense ou sur l'aspect descriptif, etc…). L'enseignant peut ainsi imposer un « sujet » et avec les mêmes mots demander de rédiger sur plusieurs sujets.
- Les phrases peuvent, ensuite, être retravaillées pour en faire un texte comportant un début, un milieu et une fin.
- La restitution des textes au grand groupe peut se faire à l'oral et de manière aléatoire en demandant aux élèves de lire leur texte par résonance au dernier texte lu. Cette restitution permettra de classer les textes par typologies ou par sujet.

Autour de l'écrit

Des cartons

Compétences
Construire et écrire un synopsis, un scénario.
Réaliser un story board simple pour un plan de tournage.
Travailler la légende ou phrase courte porteuse d'informations supplémentaires que ne donne pas forcément l'image.
Transformer l'interprétation d'images en proposant et forçant un

Matériel
Caméra ou appareil photo numérique.
Pied.
Logiciel gratuit Movie maker.

- À partir de moments quotidiens ou moments de classe définir une saynète courte comportant un début, un développement, une fin.
- Réaliser un story board et tourner les scènes, on privilégiera le cadre fixe sans mouvements de caméra. Réaliser un montage sur Movie Maker.
- À partir de ce montage, composer des cartons qui seront photographiés et insérés dans le montage.
- Au regard de la situation obtenue on réalisera d'autres cartons que l'on substituera aux premiers sans les changer de place. On jouera sur la rupture, le texte décalé, le texte descriptif, etc.
- On comparera les résultats et l'on écrira un scénario pour une autre saynète adaptée qui permettra de préciser et de jouer sur la rupture, le décalage ou l'explication…
- Des outils : http://www.crdp.ac-lyon.fr/LES-CARTONS-DU-CINEMA-MUET.html

Autour de l'écrit

Mises en place multiples d'une situation

Compétences
Décrire et analyser un extrait court.
Imaginer des situations en convergence avec une situation de référence.
Différencier les différentes actions d'un extrait et envisager leur mise en place.
Mettre en lien plusieurs propositions différentes.

Matériel
Extrait de film muet.

- Choisir une situation avec un extrait de film court (environ 2 mn) avec deux ou trois personnages. Décrire et écrire le déroulant de l'extrait afin d'en saisir pleinement le sens.
- Dans un deuxième temps, on cherchera à deviner une situation initiale qui met en place et justifie l'extrait choisi. On pourra faire plusieurs groupes, afin de confronter les idées et les justifier.
- Une composition écrite et/ou filmée pourra mémoriser et affiner les différentes propositions.
- On montrera la mise en place proposée par le film comme une situation possible parmi d'autres. On analysera les apports de cette version pour la lecture de l'extrait initial.
- On peut, inversement, proposer de réfléchir aux situations que peuvent engendrer l'extrait de départ (divergences).

Autour des arts visuels

Noir et blanc

Compétences
Réaliser un dégradé du noir au blanc.
Saisir les différentes valeurs de gris et savoir les classer.
Revisiter et apprécier la photographie et le film en noir et blanc.

Matériel
Gouache noire et blanche mélangée à de la colle blanche pour une utilisation en superposition.
Pinceaux fins.
Au besoin, logiciel gratuit de traitement de l'image : Photofiltre (Graticiels).

- Réaliser un nuancier de gris en réalisant cinq tas de peinture : le premier composé de 4 pois de noir, le deuxième de 3 pois de noir et 1 pois de blanc, le troisième de 2 pois de noir et de 2 pois de blanc, le quatrième de 1 pois de noir et de 3 pois de blanc, le cinquième de 4 pois de blanc.
- À partir d'une photographie en couleur tirée d'un magazine on cherchera à définir les couleurs et les classer de la plus foncée à la plus claire. On les classera en 5 catégories de la plus foncée à la plus claire.
- On pourra noter sur la photographie les couleurs par numéro des plus foncées 1 au plus claires 5.
- Puis on appliquera le nuancier (1 noir au 5 blanc) directement sur la photographie qui sera au préalable marouflée (collée sur toute sa surface) sur du carton ou un papier épais.
- Inversement et à la suite, on proposera une photographie en noir et blanc et l'on cherchera à classifier les différents gris en cherchant à les associer à des couleurs. On pourra prendre un tableau abstrait afin de ne pas orienter les choix des couleurs.
- De même on appliquera les couleurs sur la photographie ou la reprographie.
- On comparera les choix.
- On pourra utiliser « Photofiltre » soit pour transformer une image couleur en noir et blanc, soit pour coloriser une image noir et blanc, soit pour varier les intensités de noir sur une même image et en observer les effets.

Autour des arts visuels

Les espaces du navire

Compétences
Élargir et préciser le vocabulaire autour des espaces de vie.
Préciser et comprendre les fonctions et destinataires de ces différents espaces.
Trouver des stratégies propres aux matériaux (papier, carton) pour arriver à ses fins (réalisation en volume des différents éléments).
Construire un espace avec des modules assemblables en 3D..

Matériel
Cartons divers. Carton plume, papiers divers. Colle à papier peint, pistolet à colle, papiers adhésifs…

- Lister les différents espaces du navire proposés dans le film, distinguer l'intérieur de l'extérieur, le fonctionnel de la détente, etc…
- Se répartir les espaces par groupe, dans chaque groupe lister les différents éléments de l'espace choisi : mobilier, décoration, ustensiles…
- Réaliser l'espace choisi sous forme de maquette en utilisant du carton plume, des feuilles de différents grammages, colle. Les différents éléments se feront en papier plié, collé et coloré aux feutres ou crayons de couleur.
- L'ensemble des maquettes pourra être agencé sur une plaque qui représentera le pont du navire. Au préalable, chaque espace aura son sol découpé et adapté à un assemblage défini au départ.
- On peut ainsi définir plusieurs étages et prévoir la réalisation complète du navire.
- Le lien entre les espaces peut se faire à l'aide de papier mâché ou papier marouflé peint une fois sec.

Autour des arts visuels

Des chapeaux

Compétences
Choisir et adapter des matériaux à une idée.
Utiliser le dessin pour exprimer une idée, un projet.
Inventer et construire à partir d'une intention clairement formulée.

Matériel
Carton ondulé et cartons de différents grammages.
Agrafes, attaches diverses, scotchs papier, pistolets à colle.
Matériaux divers pour associer.

- Se souvenir et relever les différents chapeaux utilisés par Buster Keaton dans le film, les décrire puis les nommer. Chercher sur Internet ou dans l'encyclopédie le vocabulaire autour des chapeaux, les régions, les utilités et fonctions, les époques…
- On peut aussi faire référence à un court-métrage de Buster Keaton « Steamboy Bill Jr » où il essaie différents types de chapeaux.
- À partir des constats et découvertes, inventer puis créer des chapeaux en fonction d'intentions et de contraintes préalablement décidées: autour d'un métier, d'une fonction, autour d'une personnalité, d'un personnage, autour d'un héros, de pouvoirs…
- Réaliser un croquis du chapeau sous toutes ces faces en connaissant et nommant le matériel utilisé : Carton ondulé, agrafeuse, scotch papier large…
- Le chapeau réalisé, on pourra le préciser en colorant le carton au feutre ou en colorant soit du tissu, soit des objets en résonance au projet.
- Présenter sous forme de défilé les chapeaux en les associant à un vêtement en concordance.

Autour des arts visuels

Des actions ergonomiques

Compétences
Utiliser le dessin pour exprimer une idée, un projet.
Changer de point de vue par rapport à une action quotidienne.
Analyser une situation et la modifier en jouant sur ses paramètres.
Réaliser une fiche prescriptive, un mode d'emploi.
Lire un mode d'emploi et en suivre les différentes actions.
Aborder un dispositif technique par le schéma et l'explicitation orale et écrite.

Matériel
Extraits des films cités.
Matériaux divers pour la fabrication.

- À partir de gestes quotidiens de la maison ou de la classe, inventer des dispositifs et objets permettant de rentabiliser les actions. On étudiera les différents dispositifs proposés dans le film par Buster Keaton en distinguant, l'installation et l'outil. On pourra aussi se référer au film « Alexandre le bienheureux » de Yves Robert avec Philippe Noiret, Wallace et Gromit créés par Nick Park (le réveil de Wallace) ainsi qu'au livre « Magasin zinzin, pour fêtes et anniversaires : Aux merveilles d'Alys » chez Albin Michel
- On cherchera pour une situation donnée à trouver un système ou un outil capable d'optimiser cette situation : pour écrire la même phrase plusieurs fois, inventer un stylo à plusieurs pointes pour d'un geste faire plusieurs lignes en même temps.
- Réaliser un croquis du dispositif ou de l'outil en annotant les constituants, les matériaux et les fonctions. Ainsi le croquis pourra être donné à un autre groupe pour la réalisation.
- Réalisation de l'outil ou du dispositif sous forme de maquette, d'objet fonctionnant ou non, en utilisant tous types de matériaux, de fixations et de mises en couleur.
- À voir : Buster Keaton 1-The High Sign (1921) extrait du tir à la carabine.
- One room House de Buster Keaton. http://www.youtube.com/watch?v=IgpQ-K7n2uc

Autour du théâtre

Le gag

Compétences
Écrire un synopsis, puis un scénario.
Utiliser le dessin à des fins narratives.
Utiliser le dessin pour situer des actions, des espaces, des situations, des points de vue et des valeurs de plan.
Tourner une scène suivant un plan de tournage.
Varier les points de vue par rapport à une scène commune.

Matériel
Une caméra ou appareil photo pour filmer au besoin.
Pied de caméra pour fixer les plans.

- Partir d'une activité quotidienne et lui trouver un gag en rupture ou en « souligné », soit en contrariant ou en accentuant la situation. On peut partir d'une définition du burlesque :
  - C'est une « comédie où le récit est souvent perturbé par des gags visuels, c'est- à - dire des évènements incongrus, inattendus, accidentels ou prémédités, comiques bien sûr. Ces gags reposent sur la gestuelle, essentiellement. Comique de gestes et non comique de mots »
  - L'action burlesque perturbe le cours naturel des choses, la marche du monde, elle relève de l'anomalie : le gag est par nature quelque chose d'inattendu, d'anormal. C'est un dérèglement, un désordre, une opposition à l'ordre. Chaos ou perfectionnement des agencements, le burlesque est toujours du côté de l'excès. Première loi : le burlesque, c'est ce qui fonctionne trop bien, ou trop mal, un excès de maladresse ou de virtuosité. Deuxième loi : le burlesque, c'est ce qui se continue, par une forme de persévérance têtue. (cf « le burlesque » de Jean-Philippe Tessé, CAHIERS DU CINÉMA/ les petits cahiers /SCEREN-CNDP)/ Emma Le Bail Deconchat en collaboration avec Florence Jouhanet.
- Imaginer une mise en place avec un début, un milieu et une fin, une chute ; écrire le scénario et les dialogues s'il y en a. On peut réaliser un scénarimage ou story-board.
- Jouer la scène. Un même scénario sera proposé à plusieurs groupes pour pouvoir en comparer les versions et affiner les représentations.
- Vocabulaire du cinéma : http://sidonie9.free.fr/cine/lexique.html

Autour du théâtre

Riche ou pauvre

Compétences
Écrire un synopsis, puis un scénario.
Tourner une scène suivant un plan de tournage.
Varier les points de vue par rapport à une scène quotidienne.
Expliciter oralement et par écrit une situation puis une scène imaginée.
Varier les points de vue par rapport à une scène commune.

Matériel
Une caméra ou appareil photo pour filmer au besoin.
Pied de caméra pour fixer les plans.

- À partir de situations quotidiennes, imaginer la scène vécue par un riche oisif, puis par une personne active lambda.
- On imaginera les différentes versions par échanges en groupe, voire groupe classe et l'on définira deux scénarii.
- Les scénarii pourront être écrits et mis en images pour un tournage des scènes.
- La réalisation et le tournage de plusieurs situations pourront être montés sous la forme d'un court métrage.

Autour des sons

Bruits et sons

Compétences
Utiliser les logiciels du traitement du son et de l'image.
Lire une image dans sa dimension sonore.
Jouer la rupture pour un effet comique, inquiétant, etc…
Enregistrer et traiter du son.
Lier l'image, le son et le temps.

Matériel
Matériel d'enregistrement du son.
Logiciel gratuit de traitement du son : Audacity (Graticiels).
Logiciel de montage : Movie maker.

- Sur un court extrait du film, imaginer et répertorier les sons et bruits qui pourraient être entendus et écoutés.
- Classer ces sons en jouant sur la qualité, l'intensité, le rythme, la durée.
- Imaginer des moyens pour retrouver et reproduire ces sons afin de les enregistrer.
- Sonoriser l'extrait en appliquant l'enregistrement au film muet.
- On peut ensuite imaginer une sonorisation en rupture avec l'image en se donnant des contraintes sur les contraires, les oppositions, les intensités, etc…

Autour du tournage

Entrées et sorties de cadre et de champ

Compétences
Préciser le vocabulaire du cinéma.
Travailler la notion de cadre, de plan.
Explorer la notion de hors champ.

Matériel
Une caméra ou appareil photo pour filmer.
Pied de caméra pour fixer les plans.

- Se remémorer les instants du film où les personnages entrent et sortent du champ, du cadre. On peut utiliser des extraits du film pour appuyer les dires. Les classer et les écrire sous forme d'un répertoire.
- Imaginer d'autres entrées ou sorties et les mettre en scène.
- Tourner ces scènes en utilisant une caméra sur pied et un plan fixe. On matérialisera au sol la position des pieds pour la caméra (Gaffeur) pour reprendre les mêmes marques entre deux prises.
- On pourra reprendre les situations du film et les revivre afin d'augmenter son répertoire filmé.
- Voir aussi « lesite.tv » entrées et sorties de champ.
- On pourra complexifier en s'inspirant du film et en chorégraphiant et en tournant des scènes de « chassés-croisés ».
- Vocabulaire du cinéma :http://sidonie9.free.fr/cine/lexique.html

Autour du tournage

Cadre large ou resserré

Compétences
Préciser le vocabulaire du cinéma.
Travailler la notion de cadre, de plan.
Utiliser le dessin à des fins narratives.
Utiliser le dessin pour situer des actions, des espaces, des situations, des points de vue et des valeurs de plan.

Matériel
Une caméra ou appareil photo pour filmer.
Pied de caméra pour fixer les plans.

- Se remémorer différents moments du film en distinguant les moments de poursuite et d'action et les moments d'intimité. On cherchera à se souvenir du plan, du cadre utilisé. Cadre large pour l'action, cadre resserré pour l'intime.
- On s'essaiera reprenant deux scènes du film et en les rejouant à travailler les différents cadre. Dans un premier temps, on fera un descriptif de la séquence en indiquant les différents cadrages perçus. Exemple la scène du jeu de carte : plan serré sur les deux acteurs puis plan sur les mains, retour aux deux acteurs et retour sur les mains malhabiles, etc…
- On réalisera un scénarimage et l'on tournera la séquence en prenant soin de bien préciser le cadrage, on réalisera un montage qui passera d'un cadrage à l'autre.

Autour du tournage

Le mouvement, illusion de vie

Compétences
Créer le mouvement en utilisant la gravité, l'eau, l'effet domino.
Imaginer et expérimenter des dispositifs.
Utiliser le dessin pour imaginer et réaliser un montage.

Matériel
Divers objets propres à engendrer le mouvement (billes, rouleaux, etc…)

- Se remémorer les instants du film ou l'illusion de vie est donnée : le mégot allumé, le gramophone, le vent, le balancement et le roulis, les feux d'artifice, etc…
- Par extension, chercher d'autres possibilités : centre de gravité déplacé et culbuto, rotations, etc…
- Comment prolonger le mouvement, le principe de la réaction en chaîne : les sucres ou dominos en enfilade, les billes qui se heurtent, etc…
- Imaginer un dispositif de réactions en chaîne. Le dessiner. L'expérimenter et le modifier suivant les effets obtenus.
- Pour référence et idées : « Der lauf der linge » : http://www.dailymotion.com/video/x3sw8k_der-lauf-der-dinge_creation
- Pub Honda : http://www.youtube.com/watch?v=vthnTNADvPc

Autour du tournage

Quand l'image fait du bruit

Compétences
Lier une image à un son.
Cadrer un mouvement rapide avec un plan fixe.
Utiliser le dessin pour caler les images qui veulent être tournées.
Varier les points de vue et choisir le plus pertinent en fonction de l'idée de départ.

Matériel
Une caméra ou appareil photo pour filmer.
Pied de caméra pour fixer les plans.

- Se remémorer les images du film qui montre un bruit : les cris, les « roman candles », le canon, une boîte qui tombe, le gramophone, etc…
- Chercher des bruits qui puissent s'illustrer dans un film muet. Dessiner les situations pour imaginer un début de mise en scène. Les classer par intensité puis envisager un tournage pour chacun en définissant un cadrage, un plan de tournage. Varier les points de vue pour un même sujet et observer les différences.
- Tourner chaque bruit et réaliser un montage.

Autour de constructions techniques

Câbles, poulies, cordages et mécanismes

Compétences
Utiliser le dessin pour exprimer une idée, un projet.
Analyser une situation et la modifier en jouant sur ses paramètres.
Réaliser une fiche prescriptive, une fiche technique.
Lire une fiche technique et en suivre les différentes actions.
Aborder un dispositif technique par le schéma et l'explicitation orale et écrite.

Matériel
Une caméra ou appareil photo pour filmer.
Pied de caméra pour fixer les plans.

- Au regard des mécanismes proposés dans le film, chercher des propositions de déplacements d'objets et de mouvements à distance en utilisant des poulies, des engrenages, des fils, des élastiques, etc...
- Réaliser des schémas des hypothèses proposées et en vérifier la possibilité en expérimentant.
- Réaliser les dispositifs en utilisant un matériel adéquat (mécano, légo technique, etc…).
- On essaiera de relier les différents dispositifs pour élargir le mouvement.
- Références : Picabia, Tinguély, Man Ray, De Vinci…

One room House de Buster Keaton.
http://www.youtube.com/watch?v=IgpQ-K7n2uc

Autres sources d'activités :

•Les variations de **la musique** : mettre en son une situation ou une activité quotidienne. En conformité ou en décalage de l'image (figuration et abstraction).

•Traduire des émotions, des situations où l'expression est dans **le corps** et non dans le visage, mises en scènes avec des masques.

•**Le drapeau** de quarantaine, formes, couleurs et significations.

•**La métamorphose** de l'adolescence à l'âge adulte. La naissance ou la renaissance, les références à la naissance…

•**Le naufrage** à travers l'histoire et l'histoire de l'art…

•Le rire et la peur. **La peur** de l'inconnu, de la différence. Les signes et les apparats de la peur. **Les prises de vue de la peur** de la femme, des indigènes.

•**La partie de cartes** au cinéma, en peinture, en littérature : Cézanne, Alice au pays des merveilles. Mais aussi la passion du jeu par Keaton. : « Je souhaiterais être mis en terre avec un jeu de cartes et une rose afin d'être prêt à toute éventualité... »

•**La représentation du sauvage**, de l'indigène et de **l'homme civilisé**, leurs peurs et leurs attitudes. Lien avec l'histoire, la colonisation et la décolonisation.

•**L'évolution des techniques** : l'automobile, l'exploration du monde sous marin…

•**La prise de risque** de l'homme insouciant, réaliser les dangers de chaque situation.

•**Le vraisemblable et l'invraisemblable**.

CPAV VO 2010